NES-AL-FAH-1 ★

ZELDA II

The Adventure of

LINK™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

WAARSCHUWING

1) Stel de spelcassette niet bloot aan hoge of lage temperaturen.
2) Houdt hem uit de buurt van water.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrondprojectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs. de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

Fijn dat je spelcassette Zelda II - The Adventure of Link™ voor het Nintendo Entertainment System™ hebt gekozen.

Lees deze gebruiksaanwijzing aandachtig door voor je met het spel begint, bewaar hem goed zodat je later nog iets op kunt zoeken.

INHOUD

Het verhaal van «the Adventure of Link» 3
Link reist weer door het land, Hyrule 17
Link's avontuur: De speurtocht naar de Derde Triforce 21
Spelgegevens om je een beetje op weg te helpen 41

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu "ZeldaII - The Adventure of Link™," du Système de jeu Nintendo®

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver pour référence future.

TABLE DES MATIERES

Le récit des aventures de Link 8
Le nouveau voyage de Link dans le domaine d'Hyrule 17
Les Aventures de Link: A la recherche de la Triforce 21
Renseignements généraux et guide de votre aventure 41

©1989 NINTENDO

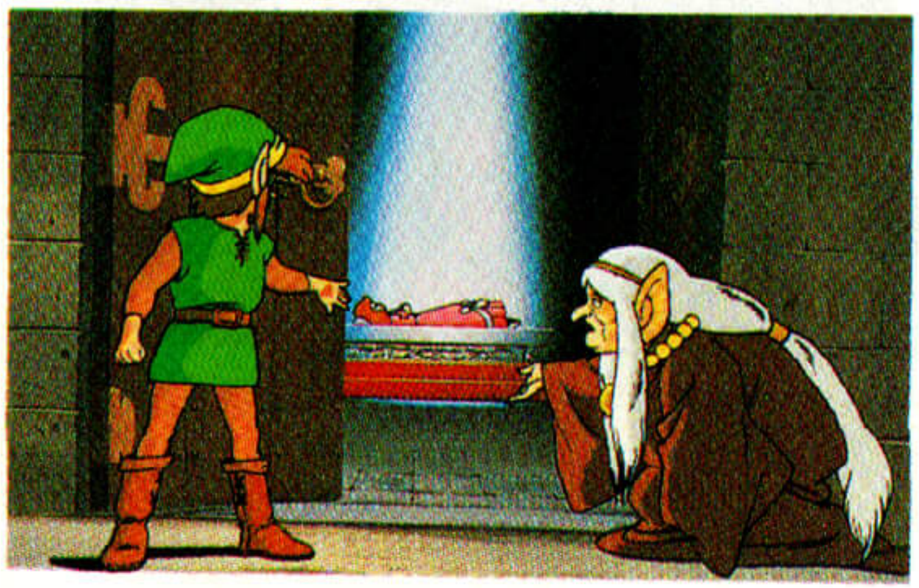
HET VERHAAL VAN «THE ADVENTURE OF LINK»

- Na een heftig gevecht overwon Link de kwade Ganon, bemachtigde hij de Triforce en redde hij Prinses Zelda.
- Maar houdt het verhaal hier op ?
- Sinds die dag zijn er vele jaren voorbij gegaan.

Hyrule was op weg om vernietigd te worden. De kwade geest van Ganon had chaos en wanorde achtergelaten. Ganon's vroegere handlangers waren - wachtend op Ganon's terugkeer - in Hyrule gebleven en vormde de grootste bedreiging.
De enige manier om Ganon terug te krijgen was door Link - de moedige jongen die de Prins der Duisternis had verslagen - te doden. Ganon zou weer tot leven komen als het bloed van Link over zijn as verspeid zou worden.
Ondertussen verbleef Link in het Koninkrijk Hyrule en hielp hij bij de wederopbouw van het land. Helaas bleef alles niet zo mooi als de mensen dachten.
Op de zestiende verjaardag van Link verscheen er plotseling een vreemd teken, gelijk aan het wapen van het Koninkrijk, op de rug van Link's hand. De verbaasde Link ging naar Impa, het kindermeisje van Zelda, om raad te vragen. Deze was zeer verbaasd en schrok van het teken.

Toen zij van de schrik bekomen was nam ze Link mee naar het Noordelijke Kasteel.
In dit kasteel was een deur genaamd: «De deur die nooit open gaat». Alleen de familie van Impa, die de koning diende, wist hoe deze deur open kon. Impa pakte Link's hand en drukte deze met de rug tegen de deur. Er klonk een hard geluid, van een openend slot, met veel gekraak ging de deur open en in het midden van de kamer die langzaam zichtbaar werd lag een mooie jonge vrouw op een altaar.

«Hier ligt Prinses Zelda.» zei Impa langzaam.
«Link, ik ga je nu de legende van Zelda vertellen, een verhaal dat lang bewaard is gebleven in Hyrule. Het verhaal gaat dat heel lang geleden, toen Hyrule nog een groot land was, een grote heerser de vrede bewaarde met behulp van de Triforce. Helaas, de koning stierf snel. Daarna werd de prins van het Koninkrijk de nieuwe heerser. Hij had de hele Triforce moeten erven, maar hij kreeg alleen een gedeelte. De prins zocht overal naar de ontbrekende delen, maar kon niets vinden. Op een dag kreeg hij van een tovenaar, die de vorige koning diende, een bericht.



Vlak voordat de koning stierf had hij tegen de jonge zus van de prins, Prinses Zelda, iets gezegd over de Triforce.

De prins ondervroeg de prinses onmiddelijk, maar zij wilde niets zeggen. Na de prins probeerde de tovenaar haar te bedreigen door te zeggen dat hij haar voor eeuwig in zou laten slapen als zij niets zei, maar ook dat hielp niets. In zijn woede begon de tovenaar zijn toverspreuk uit te spreken. De verbaasde prins probeerde de tovenaar nog te stoppen, maar deze sloeg de prins weg en ging verder met het uitspreken van de toverspreuk. Toen de tovenaar klaar was viel de prinses ter plekke in een diepe slaap waaruit ze misschien nooit meer zou ontwaken.
Tegelijkertijd viel de tovenaar ook neer en stierf hij.
In zijn grote verdriet legde de prins de prinses in deze kamer op het altaar. Hij hoopte dat ze ooit uit haar slaap zou ontwaken. Om te zorgen dat deze tragedie nooit vergeten zou worden, bepaalde hij dat alle vrouwelijke baby's die in het koninkrijk geboren werden de naam Zelda moesten dragen.»

Van de tafel naast het altaar waarop Prinses Zelda lag pakte Impa zes kristallen en een rol perkament met daarop hetzelfde wapen als op Link's hand en gaf deze aan Link.
«Generaties lang heeft mijn familie deze dingen al in beheer die bewaard zijn voor een tijd met weer een grote koning.

Op het perkament staan geschriften die niemand tot nu toe kon lezen. Maar omdat jij hetzelfde teken draagt kun jij het misschien wel lezen. Waarschijnlijk vertelt het hoe je de Triforce weer kunt herenigen. Het is nu tijd geworden dat je het leest.»

Link keek vertwijfeld naar het perkament, maar wat gebeurde er?

Alhoewel Link de letters nog nooit eerder had gezien, kon hij ze lezen alsof de rol perkament tegen hem sprak.

Dit stond er op het perkament.

«Jij die de Triforce van de toekomst beheerst. Ik zal je de geheimen van de Triforce vertellen. Er zijn drie verschillende soorten Triforce - Macht, Wijsheid en Moed. Als deze bij elkaar gebracht zijn hebben ze gezamenlijk een enorme kracht. Van alle drie heb ik die van de Macht en van de Wijsheid achtergelaten in Hyrule, maar de Triforce van moed heb ik met een goede reden verstopt.

Niet iedereen kan de Triforce gebruiken. Je hebt er een sterk karakter zonder kwade gedachten voor nodig. Daarbij heb je ook een aangeboren karaktertrek nodig. Helaas heb ik tijdens mijn leven geen geschikt persoon gevonden.

Daarom heb ik besloten een vloek over Hyrule uit te spreken. Er zal bij een jonge man die korrekt is opgevoed en het goede karakter heeft, een teken verschijnen als hij een bepaalde leeftijd heeft bereikt.

Als je de wachters, die ik speciaal gemaakt heb om in de zes kastelen de vijanden te weerstaan, verslagen hebt, moet je een kristal plaatsen in het hoofd van het standbeeld dat je daar vindt. Als je in alle zes kastelen de standbeelden hebt voorzien van kristallen heft de geheimzinnige macht over het Dal van de Dood zich op en kun je het grote paleis binnengaan. Hier moet je de laatste wachter verslaan. Als dat gelukt is kun je de Triforce bemachtigen. Je hebt niets te vrezen. Jij bent degene die de Triforce kunt krijgen. Jij bent de laatste hoop voor Hyrule.»

Impa keek naar Link, die zijn hoofd langzaam ophief na het lezen van het perkament.

«De betovering van Prinses Zelda zal zeker opgeheven worden als de Triforce wordt gebruikt.

Help ons, Link. Verenig de Triforce, redt de prinses en breng weer vrede in Hyrule.»

Link knikte stil, keek lang naar het altaar en verliet de kamer.

Daarna vertrok hij, gewapend met het magische zwaard en het magische schild, voor een lange reis.

Tegelijkertijd zochten Ganon's handlangers naar nog meer slechte bondgenoten

en maakten zij plannen voor de terugkeer van Ganon.

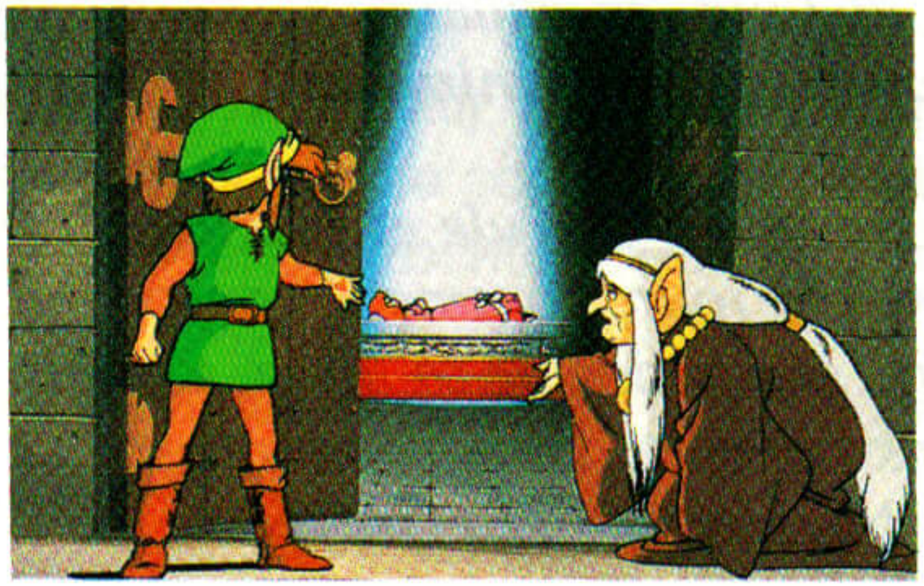
Le récit des aventures de Link

- *Après un combat mortel, Link réussit à vaincre Ganon, à s'emparer de la Triforce et à délivrer la princesse Zelda.*
- *Pourtant, tout n'a pas été dit.*
- *Plusieurs mois se sont écoulés depuis ce temps.*

Le domaine d'Hyrule était menacé de ruine. La haine que Ganon avait eue dans son coeur avait été si grande qu'elle faisait naître le désordre et le chaos dans tout le royaume. Même après la chute de Ganon, certains de ses alliés décidèrent de rester et d'attendre son retour.
Le seul moyen de rappeler Ganon à la vie était de verser le sang de Link - le vaillant jeune homme qui avait vaincu le Prince des Ténèbres. Ganon pouvait être ranimé si Link était sacrifié et son sang répandu sur ses cendres.
Pendant ce temps, Link demeurait dans le petit royaume d'Hyrule et participait à sa restauration. Mais son avenir semblait incertain. Un jour, comme il approchait de son 16e anniversaire, une marque étrange apparut sur le dos de sa main. C'était la marque de l'emblème du royaume. Inquiet, Link consulta Impa, la nourrice de Zelda. Lorsqu'elle vit cette marque, Impa en fut bouleversée et effrayée.

Mais elle se ressaisit rapidement et conduisit Link au Palais du Nord. Dans ce palais, il y avait un porte qu'on avait surnommée "la porte qui n'ouvre pas". Seuls les descendants de la famille d'Impasavaient comment l'ouvrir. Impa prit la main gauche de Link et la pressa contre la porte. On entendit un bruit de serrure qu'on tourne, la porte s'ouvrit lentement en grinçant et Link vit, allongée sur une table au milieu de la pièce, une très belle jeune femme.

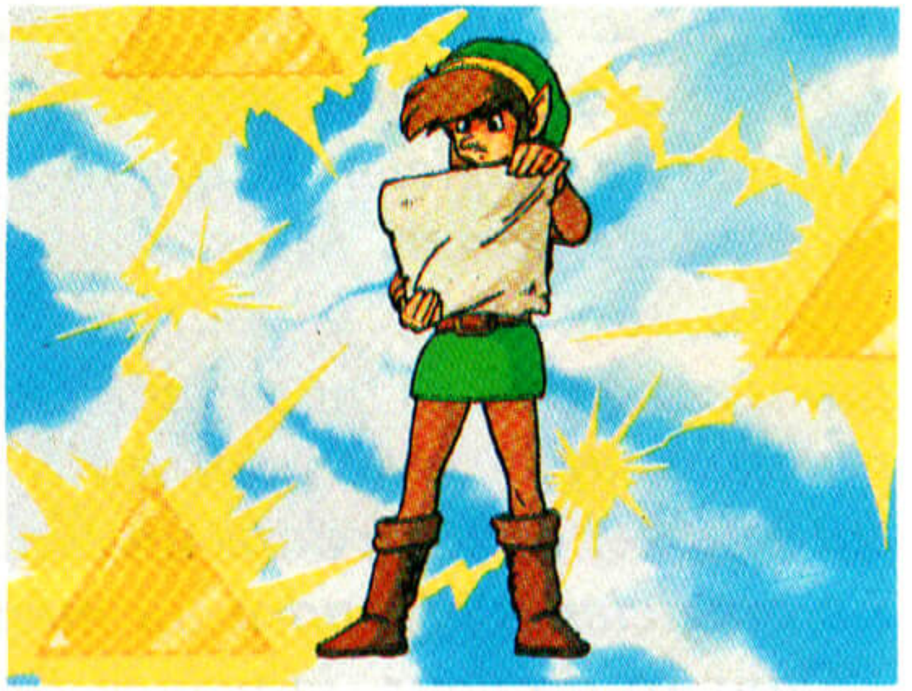
"C'est ici que repose la princesse Zelda", dit Impa d'une voix calme.
"Le temps est venu et je dois te raconter la légende de Zelda qui est transmise de génération en génération dans le royaume. Il y a très longtemps, avant qu'Hyrule ne soit divisé, un puissant souverain maintenait la paix grâce à la Triforce.



Malheureusement, ce roi n'était qu'un être humain et il mourut. Le prince, son fils, aurait dû alors monter sur le trône, mais il ne reçut en héritage qu'une partie de la Triforce". "Le prince chercha partout les pièces manquantes, mais en vain". "C'est alors qu'un magicien qui avait été un confident du roi lui apporta des nouvelles surprenantes. Avant de mourir, le roi n'avait

parlé de la Triforce qu'à la plus jeune soeur du prince, la princesse Zelda''.
Le prince questionna immédiatement la princesse mais elle refusa de dire quoi que ce soit. Le magicien la questionna ensuite, la menaçant de lui jeter un sort si elle refusait de parler. Mais, toujours, elle ne disait rien.
''Dans sa colère, le magicien commença á réciter les paroles magiques qui la plongeraient dans un sommeil éternel. Le prince, consterné, essaya de l'en empêcher mais le magicien le repoussa''. Lorsqu'il eut terminé, la princesse Zelda s'affaissa sur le sol et sombra dans un sommeil dont il est possible qu'elle ne se réveille jamais. Le magicien s'effondra au même instant, et rendit son dernier soupir.
''Dans sa douleur, le prince fit mettre la princesse dans cette chambre. Il gardait l'espoir qu'elle revienne un jour à elle. Et pour éviter que cette tragédie ne tombe dans l'oubli, il ordonna que tous les nouveaux-nés de sexe féminin de la famille royale portent le nom de Zelda''.
Sur un socle près de la table où reposait la princesse Zelda endormie, Impa prit six cristaux et un rouleau de parchemin portant l'emblème royal et les tendit à Link.
''Depuis des générations, ma famille conserve ces objets qui ne peuvent être révélés que le jour de la venue d'un grand roi''.
''Ces manuscrits sont écrits dans un caractère ancien que personne ne comprend. Seul celui qui possède la marque peut les lire. On dit que la clé

de la Triforce y est cachée. Le moment est venu pour toi de les lire''.



Link regarda les manuscrits avec scepticisme, mais, surprise! bien qu'il n'ait jamais vu ces caractères, il s'aperçut qu'il pouvait les lire comme s'ils lui parlaient.

Voici ce qui était écrit:

''A toi qui possèdera la Triforce future, je transmets ses secrets. Il y a trois sortes de Triforces: la Puissance, la Sagesse et le Courage. Lorsque les trois seront réunies, la Triforce atteindra toute sa puissance. J'ai laissée la puissance et la sagesse dans le royaume, mais le Courage est dans un lieu secret.

''La Triforce n'est destinée qu'au plus digne. Il doit être fort et ses pensées doivent être pures. Il doit également posséder une certaine qulité innée. De toute ma vie, je n'ai jamais rencontré une telle personne.

''C'est pour cette raison que j'ai décidé de jeter un sort sur tout le royaume d'Hyrule. Une marque apparaîtra sur le jeune homme qui sera qualifié; il aura été élevé dans les meilleures traditions, aura acquis beaucoup d'expérience et atteint un certain âge.

''Mais qu'arrivera-t-il si quelqu'un s'empare de la Triforce avant lui? Mise au service du mal, elle est très dangereuse.

''La Triforce du courage est cachée dans le Grand Palais, situé dans la Vallée de la Mort de la plus grande île d'Hyrule. Toutefois, pour y parvenir, tu devras d'abord

vaincre les gardiens et supprimer la "force paralysante". Lorsque tu auras triomphé des gardiens, que j'ai créés pour éviter que des ennemis n'envahissent les six palais d'Hyrule, place un cristal sur le front de la statue que tu auras trouvée. Lorsque tu auras placé des cristaux sur toutes les statues des six palais, la "force paralysante" qui protège la Vallée de la Mort sera supprimée et tu pourras pénétrer dans le grand palais. Là, tu devras combattre le dernier gardien. Tu ne peux obtenir la Triforce qu'en triomphant de ce gardien.

"Il n'y a rien à craindre. Tu es destiné à reprendre la Triforce. Tu es le seul espoir d'Hyrule."

Sa lecture terminée, Link leva lentement les yeux. Impa l'implora: "le sortilège qui tient la princesse Zelda sera certainement brisé lorsque la Triforce sera utilisée. Link, tu dois réunir la Triforce et sauver la princesse. Et rétablir la paix dans le royaume d'Hyrule."

Link accepta d'un hochement de tête et jeta un dernier long regard à la princesse avant de sortir.

Alors, une épée magique à la main gauche et un bouclier magique à la droite, il entreprit son long voyage solitaire. Pendant ce temps, les alliés de Ganon rassemblaient de nouvelles armées du Monde des Profondeurs et complotaient le retour du maléfique Ganon.

HET AVONTUUR SPEELT ZICH AF IN HET UITGESTREKTE LAND HYRULE.

In Hyrule zijn zes verschillende kastelen verstopt. Link moet ervaring opdoen door Ganon's handlangers te verslaan en kan informatie krijgen in de dorpen die hij tegenkomt. Nadat hij de bewakers van de kastelen in «Death Valley» heeft verslagen moet hij proberen de Triforce van Moed te veroveren.
Dit is Link's opdracht in dit avontuur.

L'aventure se passe dans le royaume d'Hyrule.

Six palais sont cachés dans le royaume d'Hyrule. Link doit acquérir de l'expérience en combattant les alliés de Ganon et recueillir des informations tout en visitant les différentes villes.
Après avoir vaincu les gardiens des palais de la Vallée de la Mort, il devra trouver la Triforce du Courage - C'est la mission de Link.

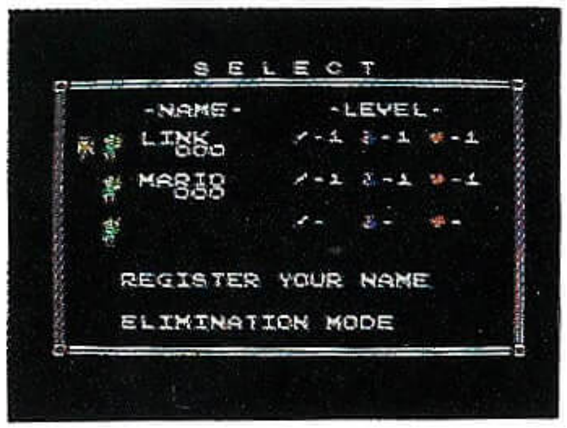
Hyrule
Ruto
Ruto Ville
Tantari Woestijn
Désert de Tantari
Noorder Kasteel
Château du Nord
Parapa Woestijn
Désert de Parapa
Rauru
RauruVille
Mirodo Moeras
Marécage Midoro
Mido
MidoVille
Poort
Port
Moruge Moeras
Marécage Moruge
Saria
SariaVille
Death Mountain
Montagne de la mort
Het Koning's-Graf
Le Tombeau du Roi
Death Mountain-gebied
Région de la Montagne de la mort

• Hoe "maak" je je eigen Link?

Druk, als je het titelscherm ziet, op START om naar het Keuze-scherm te gaan (bovenste plaatje). Ga met SELECT naar «REGISTER YOUR NAME» (middelste plaatje).

Je kunt nu met behulp van de vierpuntsdruktoets en de A-knop een "nieuwe" Link maken (max. 8 letters). Je kunt ook een "oude" Link uit het geheugen halen met behulp van «ELIMINATION MODE» (onderste plaatje).

Je kunt met het spel beginnen door met SELECT op het Keuze-scherm de Link te kiezen waarmee je wilt spelen. Druk daarna op START.
Je kunt met «REGISTER» en «ELIMINATION» stoppen door het engeltje bij «END» te zetten en op START te drukken.



•*Créez un nouveau personnage Link*

Lorsque le titre apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton START pour passer à l'écran du mode SELECT, illustré à gauche. Pour commencer un nouveau jeu, sélectionnez REGISTER YOUR NAME (INSCRIVEZ VOTRE NOM) pour passer au mode REGISTER (INSCRIPTION), illustré au centre.

Pour créer un nouveau personnage Link, sélectionnez les lettres du bas en vous servant du bloc de commande et du bouton A (jusqu'à huit lettres). Pour changer de Link et sélectionner le Link que vous désirez, choisissez le MODE ELIMINATION (illustration à gauche).

Le jeu commence lorsque le nom enregistré au mode SELECT est sélectionné. Pour chaque mode, déplacez la fée à l'aide du bouton SELECT et sélectionnez à l'aide du bouton START. Lorsque vous sélectionnez le mode END (FIN), l'écran du mode SELECT apparaît.

Als je in het spel "dood gaat" in het laatste kasteel en je kiest dan voor CONTINUE, begin je weer aan de ingang van dat kasteel. Als je dood gaat buiten een kasteel, begin je weer bij het begin.

Si votre partie se termine alors que vous êtes dans le dernier palais et que vous sélectionnez CONTINUE, votre partie se poursuivra de l'entrée de ce palais. Sinon, vous recommencerez du début.

Druk niet op RESET of POWER als je gegevens aan het opslaan bent. Wacht tot het Keuze-scherm weer verschijnt. Als je er wel op drukt kunnen er gegevens verloren gaan.

N'appuyez pas sur les commutateurs POWER ou RESET à partir du moment où vous mettez votre partie en mémoire jusqu'à ce que l'écran SELECT apparaîsse, ou vous perdrez les données.

Als je gegevens opgeslagen hebt moet je tijdens het uitschakelen van het Control Deck de RESET-schakelaar ingedrukt houden. Als je dat niet doet kunnen er gegevens verloren gaan.

Pour conserver en mémoire les données de votre partie lorsque vous interrompez votre jeu, vous devez appuyer sur le commutateur RESET en même temps que vous coupez l'alimentation. Sinon, vous risquez de perdre toutes les données en mémoire.

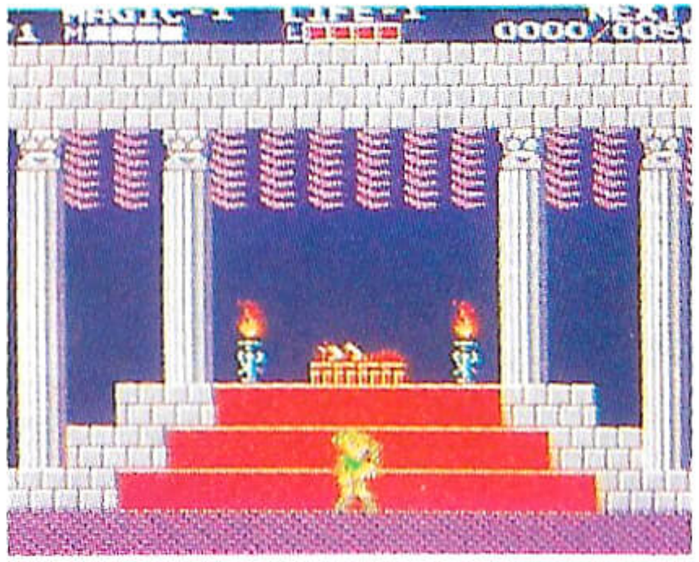
Deze batterij is geschikt om de gegevens vijf jaar lang te bewaren. Desondanks kan deze levensduur verkort worden door de omstandigheden waaronder de cassette wordt bewaard (zoals hoge temperaturen enz).

La pile permet de conserver les données d'un joueur pendant cinq ans. Toutefois, la duré de vie de la pile peut être écourtée si les conditions dans lesquelles la cartouche de jeu est conservée sont mauvaises (température élevée, etc.).

Link reist weer door het land, Hyrule
Le nouveau voyage de Link dans le royaume d'Hyrule

Het kleine koninkrijk in het Noorder Kasteel.

Dit is het Noorder Kasteel. Link's avontuur begint hier. Prinses Zelda slaapt hier in vrede.



Le royaume à l'intérieur du Château du Nord

Voici le Château du Nord. La nouvelle aventure de Link est sur le point de commencer. La princesse Zelda dort toujours paisiblement.

• Link heeft drie levens.

Link heeft drie levens voor het hele avontuur.
Hier gaat steeds eentje vanaf als hij een leven ("LIFE") verliest of als hij in het water valt, enz. Hij moet ze goed bewaren en verdedigen.

•Link a reçu trois vies.

Link a reçu trois vies pour sa nouvelle aventure. Une vie lui est retranchée chaque fois qu'il perd une VIE ou qu'il tombe à l'eau, etc. Il doit tout faire pour conserver ses vies lors de ses combats.

• Laten we voor we beginnen even kijken wat Link allemaal heeft.

Link heeft drie verschillende krachten (ATTACK [aanvallen], MAGIC [magie] en LIFE [levens]), en de hoeveelheid van elke kracht staat bovenin het scherm. De blokjes laten zien hoeveel je van elke kracht nog kunt gebruiken in die bepaalde fase. Als je bij het normale (horizontale) speelveld op START drukt verschijnt het Sub-scherm en kun je je Magic en je bezittingen controleren.

• Examinons la condition de Link avant qu'il ne quitte le palais.

Link possède trois éléments de pouvoir (ATTAQUE, MAGIE ET VIE), et l'état de ces éléments est affiché au haut de l'écran. L'écran POINTS REMAINING (POINTS DISPONIBLES) indique combien de ces pouvoirs peuvent être utilisés plus tard et le niveau d'habileté requis pour les utiliser. Si vous appuyez sur le bouton START sur un plan horizontal, le sous-écran s'affichera et vous saurez combien de magie et de possessions Link possède toujours.

MAGIC-fase
Niveau de MAGIE

LIFE-fase
Niveau de VIE

Huidige ervarings-punten
Points actuels d'expérience

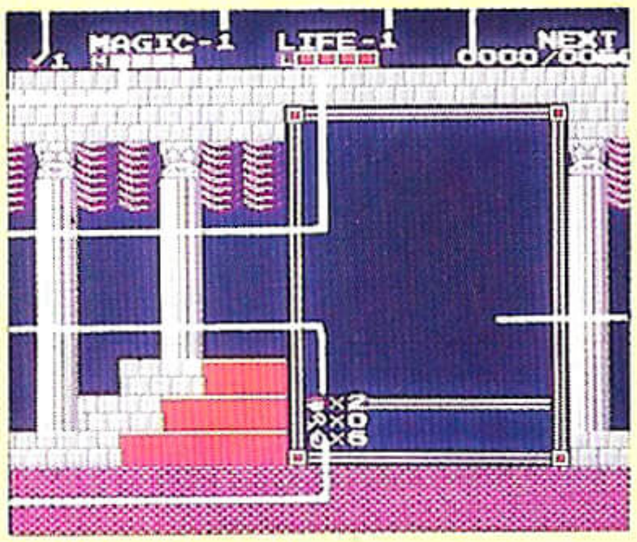
ATTACK-fase
Niveau d'ATTAQUE

Te gebruiken MAGIC
Points de MAGIE disponibles

Te gebruiken LIFE
Points de VIE disponibles

Aantal overgebleven Levens
Nombre de VIES disponible

Link's bezittingen
Objets que Link possède



Benodigd aantal ervarings-punten om in fase te stijgen.
Points d'expérience nécessaires pour élever le niveau

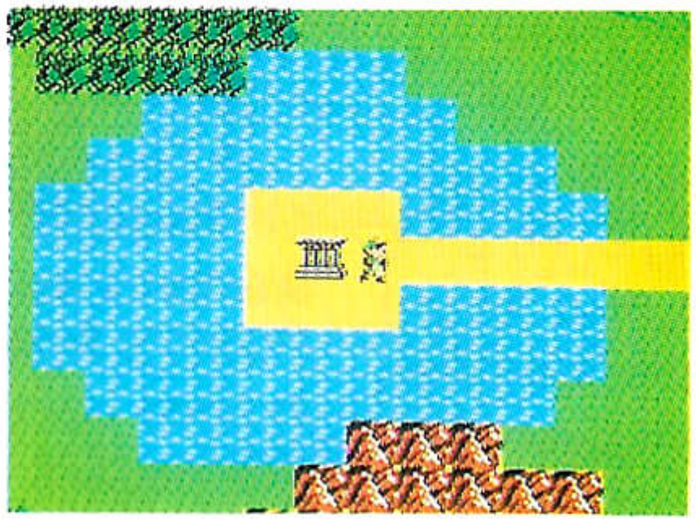
Verschillende soorten MAGIC en de daarvoor benodigde punten.
MAGIE pouvant être utilisée et points de MAGIE nécessaires pour l'utiliser.

Noorder kasteel — De omgeving

Link heeft het kasteel verlaten. Het avontuur is begonnen. Je kunt goed zien hoe Hyrule eruit ziet omdat het helder weer is. Je ziet het Figuurtje van Link over het pad, dat omgeven is door water, naar het oosten lopen. Het scherm dat je nu ziet wordt de "landkaart" genoemd

* Link loopt door Hyrule

We lopen eerst verder over het pad. Je kunt Link besturen met de vierpuntsdruktoets. Je kunt de knoppen A en B pas gebruiken als je bepaalde voorwerpen hebt.



Chateau du nord — Les environs

Link a quitté le château. L'aventure a finalement commencé. Dans l'air pur d'Hyrule, il est possible de voir clairement le relief des terres environnantes. Link s'éloigne du château que borde un lac, sur le sentier menant vers l'est. Lorsque Link se déplace ainsi, l'écran est dit: ''carte topographique''.

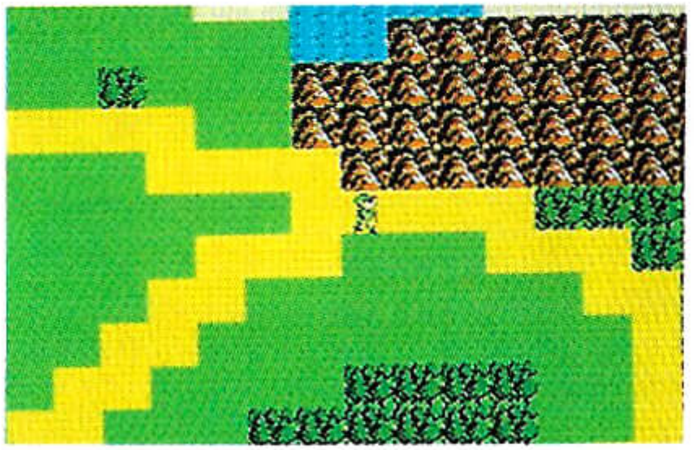
•Link se promène sur les terres d'Hyrule

Dirigeons-nous d'abord vers l'est le long du sentier.
La manette multidirectionnelle dirige les déplacements de Link.
Utilisez les boutons A et B s'il possède un objet.

Link's bewegingen
Pour déplacer Link
Fluit spelen
Pour jouer de la flute
Pauze/Start
Pause du jeu/Reprise
Gebruik de hamer
Pour utiliser le marteau
Je kunt de knoppen A en B niet gebruiken als je geen voorwerpen hebt.
Vous ne pouvez utiliser les boutons A et B s'il n'a pas d'objets en main

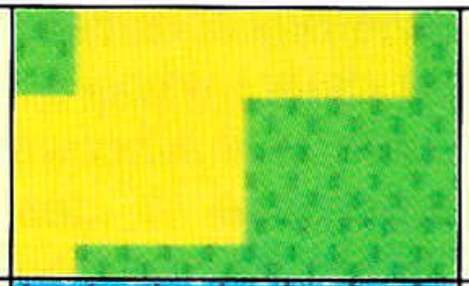
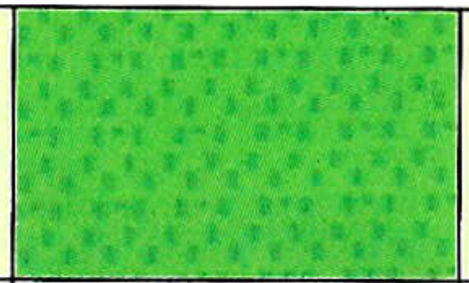
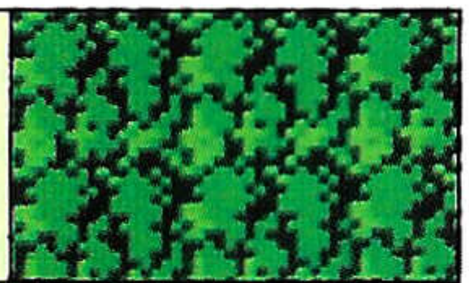
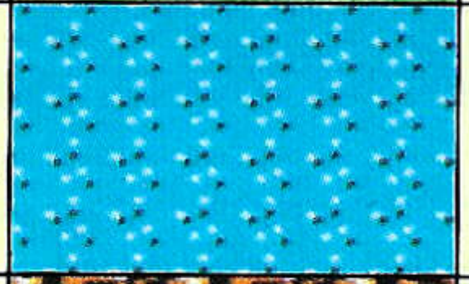
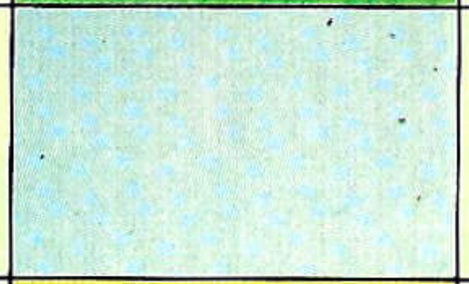
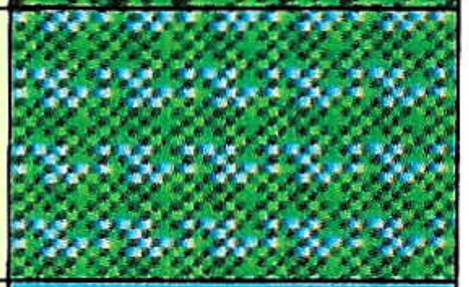
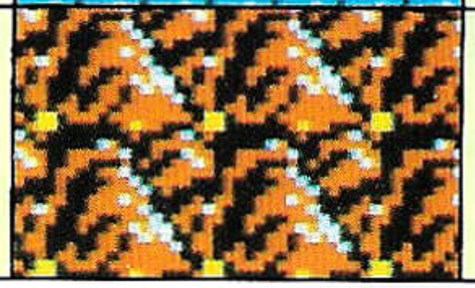
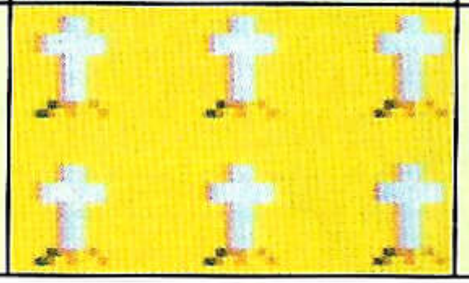
• Dorpen, bossen en bergen — De verschillende landschappen in Hyrule.

Hyrule, het land met vele landschappen en een wilde natuur, bestaat uit bergen , bossen, rivieren en vlaktes. Link kan bijna overal komen, behalve op water, zoals rivieren, en gevaarlijke landschappen, zoals bergen. Hij kan op zijn weg verschillende dorpen, grotten en grote rotsblokken die doorgangen versperren verwachten.



• *Villes, forêts et montagnes — Les différents paysages d'Hyrule.*

La campagne d'Hyrule est riche et variée; des montagnes, des forêts, des rivières et des plaines composent le paysage. Link peut aller n'importe où sauf sur l'eau, telles les rivières, ou sur les sites dangeureux, telles les montagnes. Il devrait trouver, sans trop de difficultés, les villes, les cavernes et les gros rochers qui obstruent les routes.

Weg *Route*		Vlakte *Plaine*		Bos *Forêt*	
Zee/Rivier *Océan/Rivière*		Woestijn *Désert*		Moeras *Marécage*	
Bergen *Montagne*		Kerkhof *Cimetière*		Brug *Radeau Pont*	

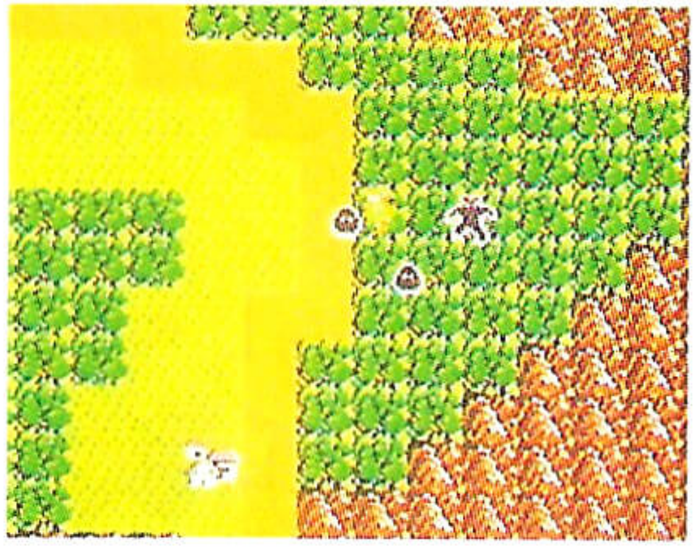
Link's Avontuur : De speurtocht naar de derde Triforce
L'aventure de Link: A la recherche de la Troisième Triforce

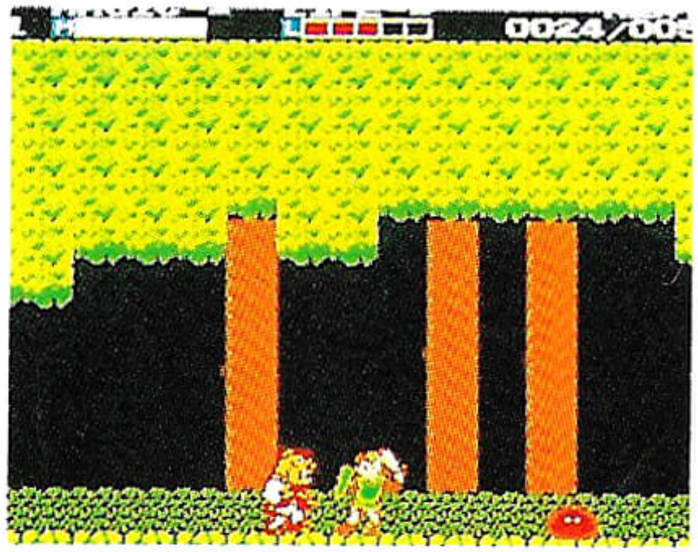
Pas op ! Handlangers van Ganon

Let op! Link is per ongeluk van de weg afgegaan en is in het bos terecht gekomen. En toen, kwam de vijand.....

Als Link van de weg loopt, komt hij Ganon's handlangers tegen die op een moment wachten waarop ze Link aan kunnen vallen. Onderaan de bladzijde zie je hoe de vijanden eruit zien.

Als Link geraakt wordt door een vijand veranderd het scherm in het Vecht-scherm.

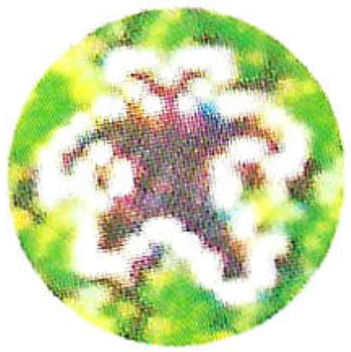




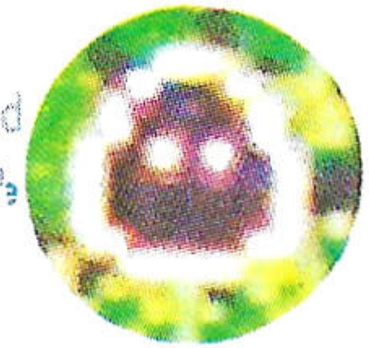
Link recontre les alliés de Ganon

Oh la la! Par un malheureux hasard, Link s'est éloigné de la route et erre dans la forêt. Mais l'ennemi guette... Aussitôt que Link quitte la route, les soldats de Ganon s'approchent et n'attendent qu'une occasion propice pour l'attaquer. Les ennemis sont représentés par les deux symboles ci-dessous. Lorsque la silhouette de Link se superpose à ces symboles, l'écran se transforme en écran de combat.

Sterke vijand
Ennemi fort



Zwakke vijand
Ennemi faible

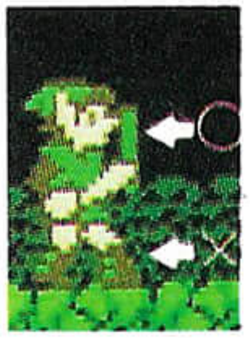


Vecht-scherm - Het gevecht begint.

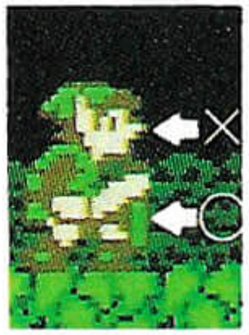
Je moet proberen de vijanden met je zwaard te verslaan en hun aanvallen af te slaan met je schild. Kijk goed hoe groot elke vijand is en op welke hoogte hij aanvalt. Links op de plaatjes kun je zien hoe Link zich verdedigd.

Hij schermt af waar de O staat en wordt geraakt waar de x staat. Als een zwaardvechter hem de kunst van het zwaardvechten leert kan hij omhoog en omlaag stoten.

Normaal
Normal



Naar beneden drukken
Pression vers le bas



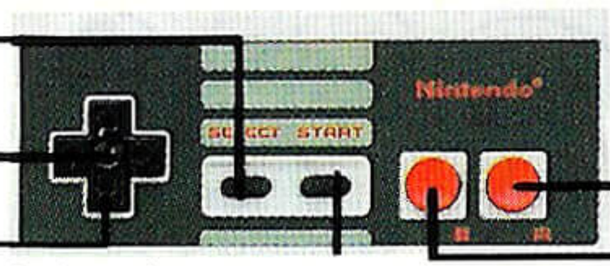
Omhoog stoten
Frappe en sautant

Omlaag stoten
Frappe vers le bas

Ecran de combat — la lutte commence.

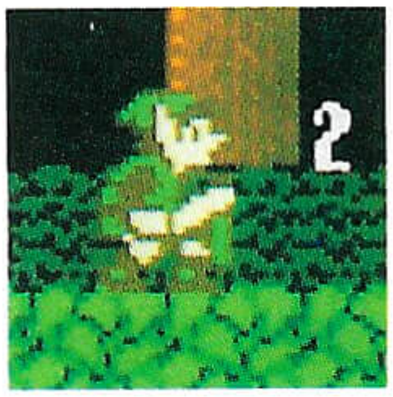
La règle de base du combat consiste à infliger des blessures à l'ennemi avec l'épée et de repousser les attaques à l'aide du bouclier. Apprenez à vous déplacer avec agilité et à évaluer la taille de l'ennemi et la hauteur de laquelle il attaque. Lorsque Link est dans la position de droite, il peut repousser des attaques d'une hauteur ○. Si l'attaque est d'une hauteur ×, il sera blessé. Si un escrimeur expérimenté lui enseigne l'art de l'escrime, il sera capable de sauter et de porter des coups bas et élevés.

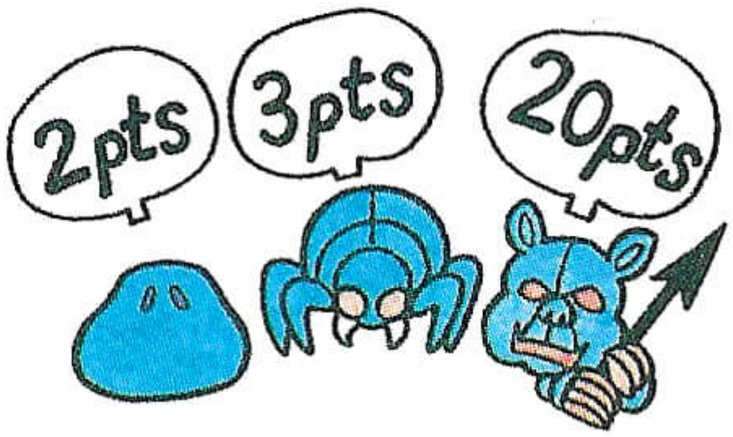
Hoe werkt de controller bij het Vecht-scherm
Direction des scènes de combat



De vijand verslaan en ervaringspunten verzamelen

Boemmm! Link heeft net een vijand verslagen en je ziet een getal als hij uit elkaar spat.
Dit getal is het aantal punten dat Link krijgt voor het verslaan van die vijand. Je kunt aan het totale aantal zien hoeveel ervaring Link al heeft opgedaan. Hoe meer punten Link heeft, des te sterker hij is.
Een sterkere vijand levert meer punten op dan een zwakkere, maar Link kan ook gedood worden door een vijand die op dat moment sterker is. Bedenk voordat je de strijd aangaat of je kunt winnen, laat je niet misleiden door het puntenaantal.





Vaincre l'ennemi et accumuler des points d'expérience

Ouf! Link s'en est brillamment tiré et un chiffre est apparu après que l'ennemi eût pris la fuite.
Ce chiffre indique le nombre de points que Link a mérité pour avoir combattu l'ennemi. Ce chiffre est la somme d'expériences de batailles que Link a accumulés à cette date. Plus il amasse de points, plus il devient fort.
Plus l'ennemi est fort, plus il y a de points à gagner. Toutefois, Link peut être vaincu s'il s'attaque à un ennemi trop fort pour lui. Evaluez bien les forces de l'ennemi avant d'engager un combat. Ne vous laissez pas tromper par le nombre de points.

• Link wordt sterker door meer punten te verzamelen.

Als Link het aantal punten verzamelt dat aan de rechterkant onder NEXT staat, kun je een van de drie mogelijkheden in fase verhogen, als je het benodigde aantal punten hebt verzameld. Je krijgt dan een SELECT scherm , zoals je rechts ziet, over het Vecht-scherm geprojecteerd. Verplaats de pijl met de vierpuntsdruktoets naar de mogelijkheid die je wilt verhogen en waar je genoeg punten voor hebt verzameld, druk dan op START. Als je nog niet genoeg punten hebt, ga dan naar CANCEL, druk op START en spaar verder.

Als het spel afgelopen is wordt het puntenaantal 0. Dit gebeurt ook als je de gegevens opslaat.

• *A mesure qu'il acquiert de l'expérience, Link devient plus fort.*

Lorsque Link amasse suffisamment de points pour atteindre la marque NEXT, indiqué à droite de l'écran de combat, vous pouvez élever le niveau de l'élément dont le score est suffisamment élevé. Un menu SELECT, comme celui de gauche, sera alors affiché sur l'écran de combat. Déplacez la flèche à l'aide la manette multidirectionnelle jusqu'à l'élément pour lequel vous possédez suffisamment de points et appuyez sur le bouton START. Si vous désirez élever les autres éléments d'abord, appuyez sur CANCEL et combattez plus longtemps pour accumuler les points nécessaires.

Lorsque la partie est terminée, le compteur revient à 0. Même chose lorsque la partie est mise en mémoire.

• Je kunt Link met de drie mogelijkheden sterker maken

Je kunt alle mogelijkheden tot en met fase 8 opvoeren. Als je daarna nog verder gaat met opvoeren krijg je een extra Link. Wat gebeurt er precies als je een mogelijkheid opvoert....

ATTACK

Als je dit verhoogt, wordt de door Link aangebrachte schade aan een vijand vergroot.

MAGIC

Als je dit verhoogt, gaan er minder MAGIC-punten af als je MAGIC gebruikt.

LIFE

Link's kracht. Het aantal LIFE-punten neemt minder af als je geraakt wordt.

Link herstelt weer volledig als je MAGIC en LIFE verhoogd. Zoek de opslag-vaten om je reserves te vergroten.

• *Vous pouvez décupler la force de Link grâce aux trois éléments*

Les trois éléments de Link peuvent atteindre le niveau 8. Si vous dépassez ce niveau, vous obtenez un Link supplémentaire. Que se passe-t-il lorsque vous élevez chaque niveau?....

ATTAQUE

Lorsque vous élevez ce niveau, vous pouvez infliger plus de blessures à l'ennemi lors des attaques.

MAGIE

Le nombre de points de magie diminue moins rapidement lorsque vous utilisez la magie.

VIE

Cet élément représente le pouvoir de défense de Link. Lorsque cet élément est élevé, Link perd moins de points de vie lorsqu'il est blessé.

Link reprend des forces lorsque vous augmentez les points de MAGIE et de VIE. Il doit toutefois trouver des contenants avant d'augmenter la valeur maximum des points.

• Het scherm en de vijanden worden bepaald door de plaats waar Link ze tegenkomt

VLAKTES

Vlak land zonder obstakels. Vechten en ontsnappen is erg makkelijk omdat je alle kanten op kunt.

Bit(rood) Bot(blauw)

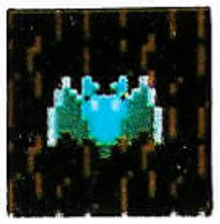
Een slijmerig monster dat heen en weer kruipt. Pas op! Bot springt.

GROT

Deze plaats is vergeleken bij een andere plaats donker en muf. Het gebied zit moeilijk in elkaar met kuilen en rotsen.

Ache

Een vleermuis die in het donker leeft. Normaal hangt hij ondersteboven aan een tak of het plafond.



• *C'est le paysage dans lequel se trouve Link qui décide de l'écran et de l'ennemi.*

PLAINES

Les plaines sont des terres planes ne comportant pas d'obstacles. Elles facilitent les combats et les retraites et vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions.

Bit (Rouge) Bot (Bleu)

Un monstre-méduse à la démarche chancelante. Mais attention! Bot fait des sauts.

CAVERNES

Comparé aux autres paysages, c'est un endroit sombre et confiné. Le relief du terrain est très complexe, avec des bosses et des creux.

Ache

Une chauve-souris habite les endroits sombres. Elle est habituellement suspendue, la tête en bas, aux arbres ou dans les cavernes.

WOESTIJN

Droog gebied. Hier leven aan de droogte aangepaste dieren. Op sommige plaatsen staat veel wind en vliegen de stenen je om de oren.

Geldarm

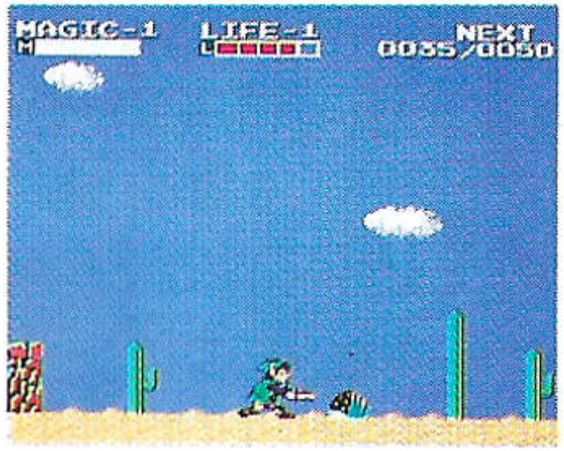
Een worm van de grond tot hoog in de lucht. Je kunt hem alleen verslaan als je zijn hoofd raakt.

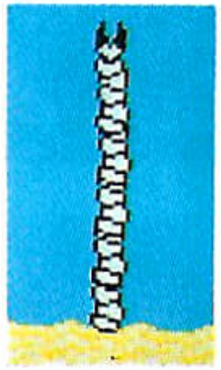
Goriya

Een kleine duivel die Link aanvalt met een boemerang. Weerkaats de boemerang met je schild. Pas op! Deze duivels leven ook op de vlaktes en in de grotten.

Lowder

Een kruipende kever. Hij zuigt je energie weg. Ze leven ook in de grotten.





DESERT

Région sèche. Un insecte montrueux s'est adapté à la région. Par endroits, le vent souffle très fort, faisant voler des petites pierres.

Geldarm

Une énorme bestiole qui s'étire du sol jusqu'au ciel. Pour la vaincre, vous devez la blesser à la tête.

Goriya

Un petit diable qui attaque Link avec un boomerang. Parez les coups avec le bouclier. Attention! Ces diables sont également sur les plaines et dans les cavernes.

Lowder

Un cafard qui rampe en ondulant. Il absorbe la force de vie. Il vit également dans les cavernes.

BOS

Deze plaats is bijna donker en omgeven door bomen. Hier zijn veel vijanden en sommige vallen aan vanuit de bomen.

Molblin

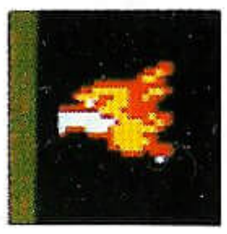
Een kleine duivel die meestal in het bos leeft. Hij gooit speren naar Link, maar beweegt traag.

Deeler

Beweegt langs een draad uit de bomen naar beneden. De blauwe spinnen springen naar de grond en kruipen naar Link.

Moby

Valt Link aan vanuit de lucht. Hij is niet zo sterk, maar beweegt snel en is moeilijk te verslaan.



FORET

Entourée de taillis épais, la forêt est un endroit sombre qui ne laisse filtrer que peu de lumière. Plusieurs ennemis y sont à l'affût et ils attaquent parfois des arbres.

Molblin

Un petit diable que l'on rencontre surtout dans la forêt. Il attaque Link avec des lances, mais il se déplace lentement.

Deeler

Il se déplace de haut en bas, suspendu à un arbre. Les deelers bleus se laissent tomber sur le sol pour attaquer Link.

Moby

Il attaque Link en volant en piqué. Il ne possède que peu de pouvoir, mais il est très rapide et difficile à éviter.

MOERAS

Hier is de grond net modder. Je kunt er moeilijk lopen en Link zakt bijna helemaal weg.

Octorok

Een soort octopus die boven de grond leeft. Hij stuitert en bekogelt Link met stenen.

Daira

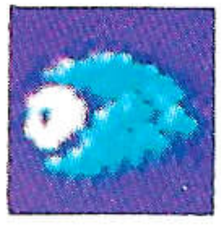
Een krokodille-soldaat met een bijl. Link's schild is niet sterk genoeg om de bijl af te weren.

KERKHOF

Het kerkhof is op een heuvel gebouwd, dus er is een kleine helling. Het graf van de koning is in het midden.

Moa

Een vliegend spook. Je kunt ze niet allemaal zien als je geen kruis hebt.



MARECAGE

Le sol des marécages est vaseux. C'est difficile d'y marcher et Link risque de s'y enliser.

Octorok

Un genre de pieuvre qui vit au-dessus du sol. Elles bondissent et attaquent en crachant des pierres.

Daira

Un guerrier-alligator qui attaque avec une hache. Le bouclier de Link ne peut le protéger de la hache.

CIMETIÈRE

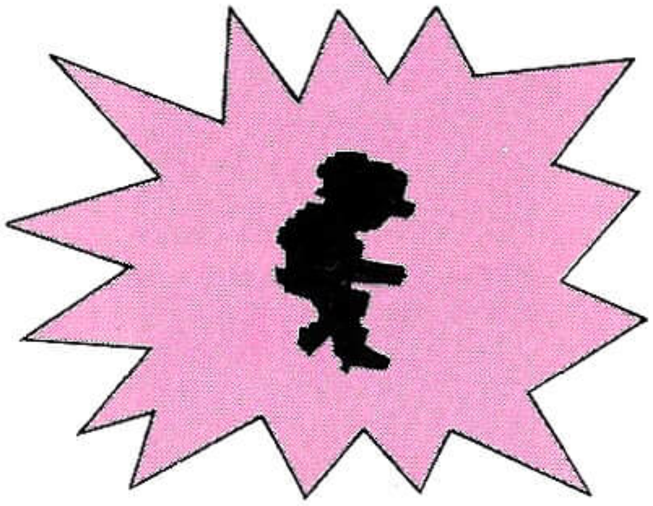
Le cimetière est situé sur une petite colline qu'il faut gravir. Le tombeau du roi est également au centre du cimetière.

Moa

Un esprit qui survole le cimetière. Il faut posséder la croix pour les voir tous.

• Link is verslagen, Ganon keert terug.

«oh, ik ben dood» Als Link zijn levens allemaal verspeeld heeft zonder goed gevochten te hebben, keert Ganon terug en krijgt Link 0 punten. De volgende keer moet je weer helemaal opnieuw bij het kasteel beginnen.



• Haast je niet teveel ! Verhoog je fase.

Als Ganon terugkeert, is het afgelopen met Hyrule. Je moet voorzichtig optreden om dat te voorkomen. Als je denkt dat je Ganon echt niet aan kunt, verhoog dan eerst je fases.
We weten hoe je je voelt. Je wilde, veel te snel naar de paleizen gaan, zonder goed op te passen. Neem de tijd en win!

• Si Link est battu, Ganon reviendra.

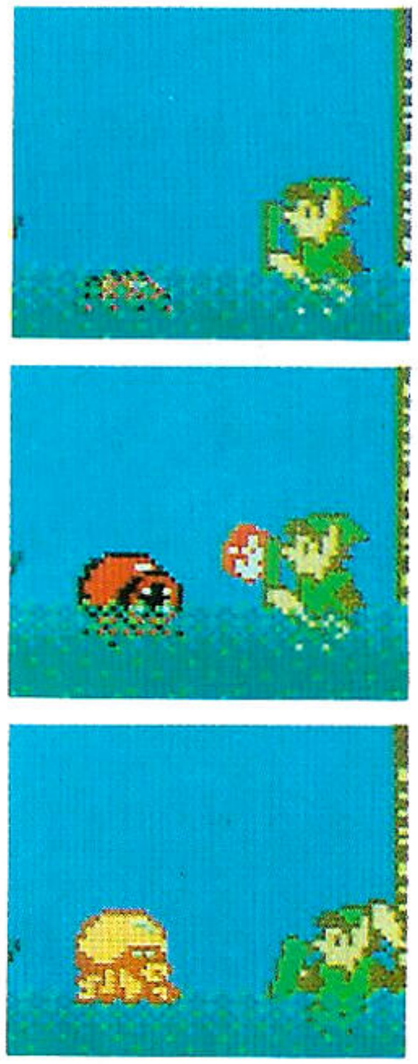
"Oh, Je me suis fait avoir!" Si Link perd toutes les vies qui lui ont été données sans opposer de vraie résistance, Ganon reviendra et ce sera la fin de la partie. Dans ce cas, le compteur reviendra à 0 et vous devrez recommencer à partir du château.

• Ne soyez pas impatient! Elevez d'abord vos niveaux.

Si Ganon revient, le royaume d'Hyrule sombrera encore plus. Vous devez faire très attention que cela ne se produise pas. Si vous pensez que vous n'êtes pas du tout à la hauteur d'un ennemi, essayez d'élever votre niveau avant de l'affronter.
Nous savons ce que c'est. Vous voulez vous rendre rapidement aux buts, aux palaces et dans les régions que vous n'avez pas encore visitées, mais patience! Allez à votre rythme!

• Verdedig je door je vijanden te kennen.

Als je je niet goed verdedigt tegen je vijanden kom je niet verder. Sterke vijanden zijn niet alleen zelf erg gevaarlijk, maar ze schieten ook nog met verschillende voorwerpen. Gebruik als het mogelijk is altijd je schild. Je kunt pas winnen als je weet hoe je vijanden bewegen.



• *Pour bien se défendre, il faut bien connaître l'ennemi.*

Pour progresser, vous devrez combattre des adversaires plus forts. Les ennemis plus forts se jettent non seulement sur vous, mais ont à leur disposition toute une panoplie d'armes. Servez-vous du bouclier pour parer leurs coups et passez à l'attaque dès qu'une ouverture se présente. Pour gagner, il est important de savoir comment un ennemi bouge.

Kijk uit voor dingen waarvoor het schild te zwak is.

Ontwijk voorwerpen die je niet af kunt weren met je schild.

Kogelketting
Boulet

Bijl
Hache

Knots
Massue

Attention aux objets que le bouclier ne peut repousser.

Esquivez les objets que vous ne pouvez arrêter avec le bouclier.

Vuurballen
Boule de feu

• Gebruik magic alleen als het echt nodig is.

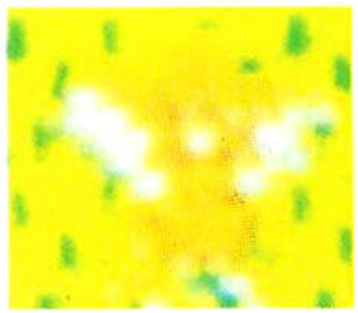
Onderweg kan Link verschillende soorten Magic te pakken krijgen en veroveren (zie pagina 43). Je kunt Magic alleen gebruiken als je ook Magic-punten hebt. Gebruik Magic als de vijand te sterk is om gewoon te verslaan.

• Een fee herstelt je "LIFE" (leven)

Soms verschijnt een fee samen met de vijand. Als Link de fee aanraakt krijgt hij weer levens-punten. De fee kan overal opduiken.

• N'utilisez la magie que dans les cas extrêmes.

Au long de son aventure, Link peut se procurer différentes magies (voir p. 43). La magie utilisée doit correspondre au nombre de points que Link possède, mais n'hésitez pas à vous en servir si vous croyez que l'ennemi est trop fort.



Une fée apparaît parfois en même temps qu'un ennemi. Link recouvre sa vie lorsqu'il réussit à la toucher. Les fées habitent différents endroits.

Probeer het een andere dag, als het je niet lukt.

Wees niet al te boos als het je niet lukt. Kies SAVE als je klaar bent met spelen. Je bezittingen en de fase waarin je bent worden dan bewaart, zodat je later verder kunt spelen.

LET OP: HOUDT ALTIJD DE RESET-KNOP INGEDRUKT ALS JE HET CONTROLDECK UITZET, ANDERS KAN ALLE INFORMATIE VERLOREN GAAN.

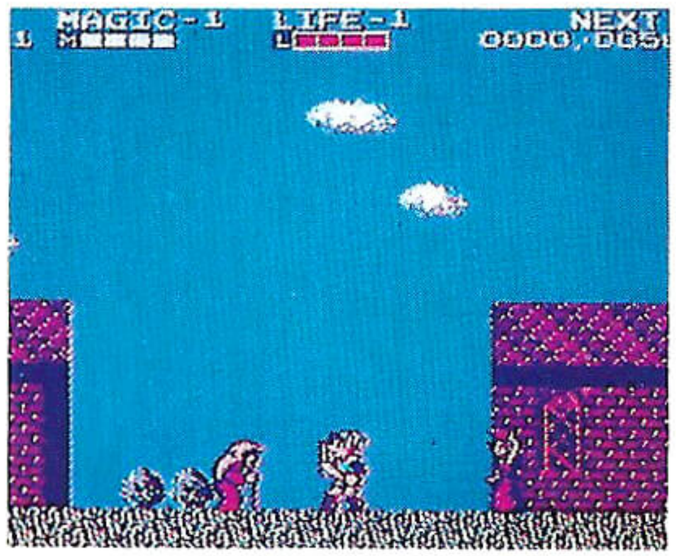
Lorsque rien ne va plus, arrêtez de jouer.

Il arrive que rien n'aille comme vous le voulez. Ne le prenez pas trop à coeur! Lorsque la partie se termine, mettez fin au jeu en sélectionnant SAVE (SAUVEGARDE). Vos possessions et le niveau atteint seront conservés pour la prochaine fois.

AVERTISSEMENT: POUR EVITER DE PERDRE LES DONNEES MISES EN MEMOIRE, ABAISSEZ LE COMMUTATEUR RESET EN MEME TEMPS QUE VOUS COUPEZ L'ALIMENTATION.

Het dorp in de buurt van het kasteel.

Als je langs het pad loopt zie je vanzelf een dorp. Link dacht: Laat ik eens gaan kijken of de mensen mij iets kunnen vertellen over de paleizen en ging naar het dorp. Op het eerste gezicht leken de mensen erg druk bezig, maar ze verlangden allemaal naar vrede. In sommige dorpen zijn zwaardvechters.



•Arrivée à la ville près du château.

Si vous marchez le long du chemin, vous arriverez en vue d'une ville. "Si je questionne les gens de la ville, ils me parleront peut-être des palais", songe Link et il décide d'entrer dans la ville. Il y a plusieurs rangées de maisons et les passants ont l'air affairés. Cependant, ils aspirent tous à voir revenir la paix à Hyrule. Il y a des escrimeurs dans certaines villes.

De zwaardvechters zijn verborgen in dorpen.

Leer van deze zwaardvechters het omlaag- en omhoog-stoten. Dit heb je nodig om bepaalde plaatsen te kunnen bereiken.

On peut trouver des escrimeurs dans certaines villes

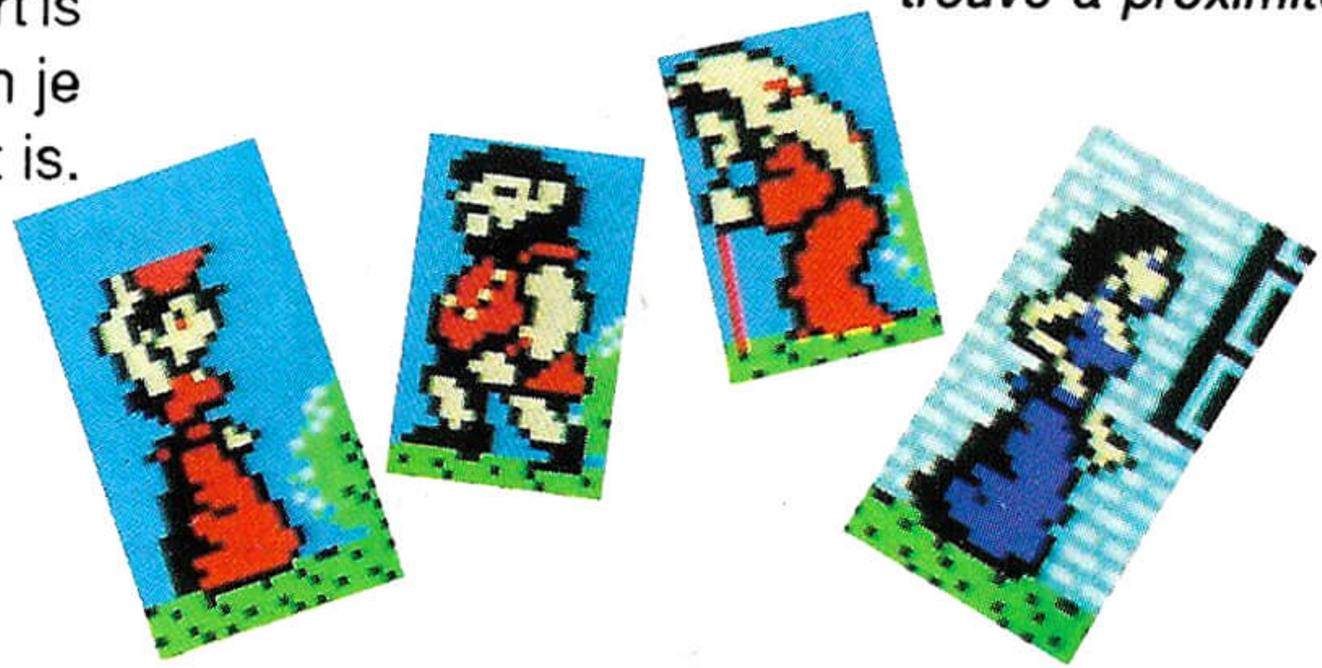
Apprenez de ces escrimeurs à frapper en sautant et en plongeant. Certains endroits vous seront interdits si vous n'en êtes incapable.

• Je komt belangrijke dingen te weten als je met de dorpsmensen praat.

Als je op de B-knop drukt terwijl je vlakbij een persoon staat, kun je met deze persoon spreken. De mensen zullen naar Link's verhaal luisteren en verschillende antwoorden geven. Er zijn verschillende soorten mensen. Sommigen vertellen Link wat en anderen vragen Link wat. Als er niemand in de buurt is en je toch op B drukt kun je zien of er iets in de buurt is.

• *Vous pouvez obtenir de bons tuyaux en conversant avec les citadins.*

Si vous abaissez le bouton B lorsque Link s'approche d'un passant, vous pouvez lui adresser la parole. Les gens écouteront Link et répondront chacun à leur façon.
Il y a toutes sortes de gens. Certains donneront des renseignements très utiles et d'autres demanderont des faveurs.
S'il n'y a personne près de Link et que vous abaissez le bouton B, vous pourrez savoir ce qui se trouve à proximité.

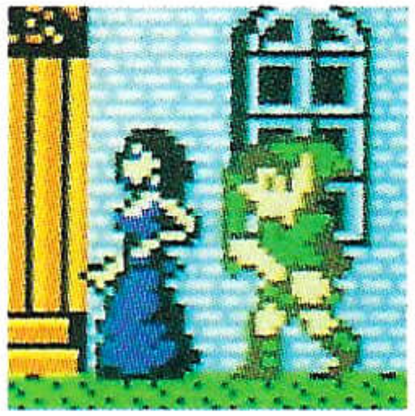


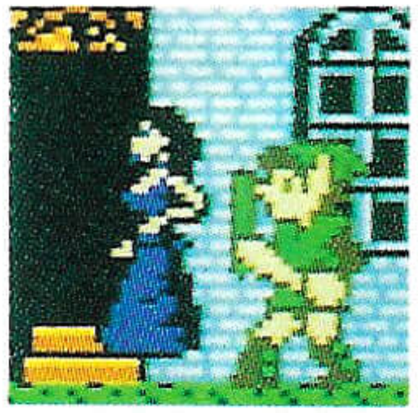
• Sommige mensen vragen Link binnen te komen.

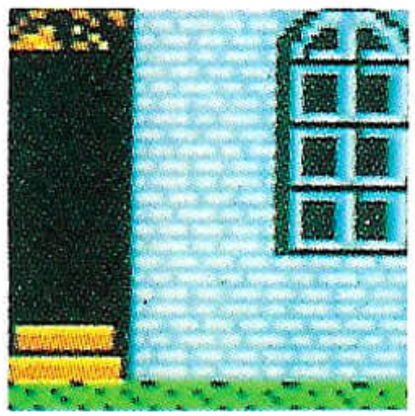
Sommige mensen nodigen Link uit mee naar binnen te komen. Volg ze en ga voor de deur staan als zij ook naar binnen gaan.

Je gaat naar binnen door op «omhoog» te drukken als je voor een open deur staat. In het huis kun je ook met de mensen spreken en dingen zoeken door op B te drukken. Wees niet te snel, anders wordt je eruit gegooit.

Soms zie je ook huizen waarvan de deuren al open zijn. Hier kun je zo naar binnen gaan, meestal vindt je wel iets.







• *Vous rencontrerez aussi des gens qui inviteront Link dans leurs demeures.*

Certaines personnes inviteront Link chez elles. Suivez-les, mais n'entrez dans la maison que par l'entrée principale.

Entrez dans la maison en appuyant sur le haut du la manette multidirectionnelle lorsque la porte est ouverte. A l'intérieur, vous pouvez parler à la personne et chercher des objets en appuyant sur le bouton B. Si vous ne respectez pas l'ordre de ces opérations, vous risquez de voir la porte se fermer sous votre nez.

Parfois, les portes des maisons sont déjà ouvertes. Vous pouvez alors y entrer et en sortir à votre gré. Jetez-y un coup d'oeil, Il y a sûrement quelque chose à l'intérieur.

• Kun je magic goed gebruiken.

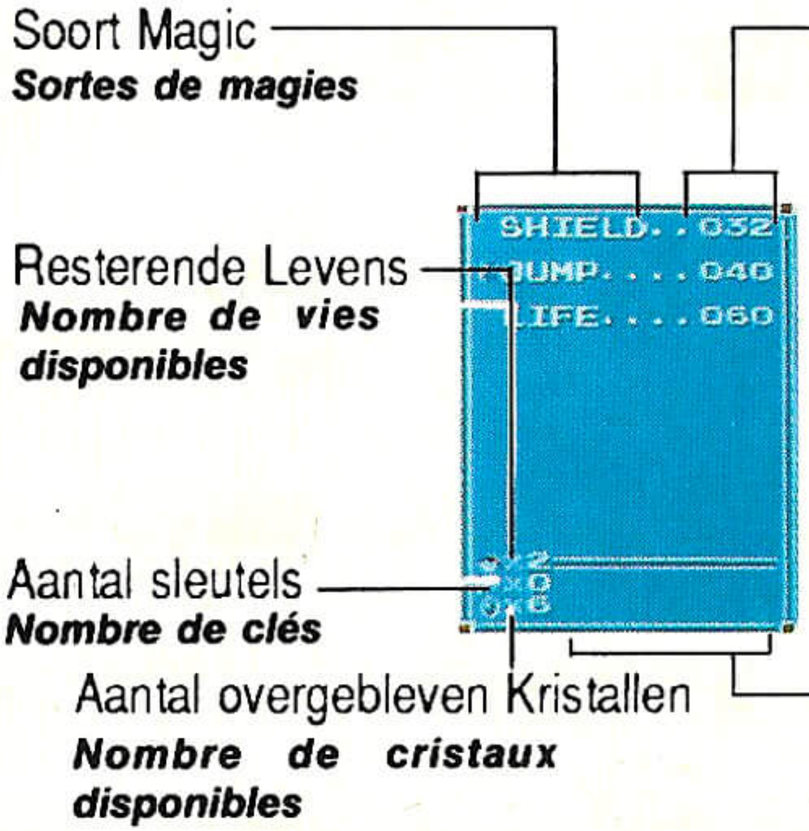
In de dorpen zijn er mensen die je Magic leren. Afhankelijk van het soort Magic kan het ook voorkomen dat ze je niets leren als je niet genoeg Magicpunten-containers of andere benodigde ervaring hebt. Je kunt minstens 1 Magic-truc per dorp leren.

• *Voyons voir ce que vous savez en magie.*

Il y a des gens en ville qui aimeraient vous enseigner la magie. Cependant, on peut refuser de vous enseigner certains trucs si vous n'avez pas accumulé suffisamment de contenants ou satisfait à certaines conditions. Vous pourrez apprendre au moins un tour de magie dans chaque ville visitée.

Hoe gebruik je de magic ?

Je kunt Magic gebruiken door op de SELECT toets te drukken. Dan moet je op het subscherm de magic kiezen die je wilt gebruiken. Rechts staat een voorbeeld van het Subscherm. Bestudeer het goed.

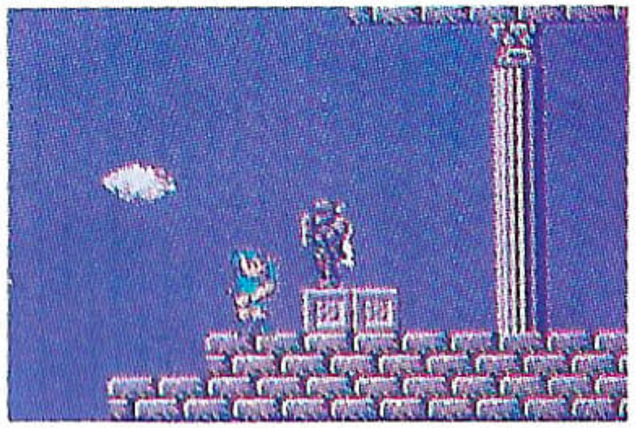


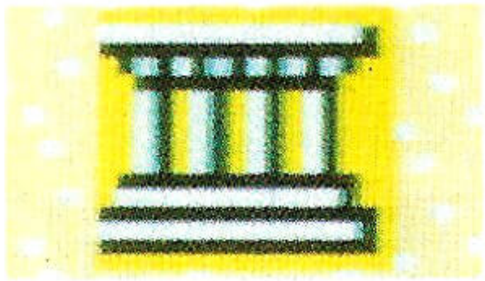
Comment utiliser la magie apprise?

Vous pouvez vous servir de la magie en appuyant sur le bouton SELECT lors d'un combat ou dans la ville. Vous devez sélectionner le tour de magie au sous-écran avant de pouvoir l'utiliser. Il y a un tableau explicatif du sous-écran à gauche. Examinez-le attentivement.

Een paleis binnengaan

Link heeft informatie gekregen van de mensen uit het dorp en eindelijk een paleis gevonden. Hij heeft veel gevochten, zijn fases flink verhoogt en een aantal Magic-trucs geleert in een paar dorpen. Als je je fases nog niet verhoogd hebt en nog geen Magic geleerd hebt, kun je beter eerst terug gaan om dat te doen, want er leven sterke vijanden in de paleizen.





•En vue du palais

Après avoir obtenu des renseignements en ville, Link arrive finalement au palais. Il a livré plusieurs batailles, a élevé suffisamment son niveau et a appris plusieurs tours de magies dans des villes différentes. Si vous n'êtes pas encore parvenu à élever votre niveau, il vaudrait mieux vous retirer. Le palais est un lieu ancien en ruine depuis peu de temps. Cela signifie qu'il doit cacher des ennemis très puissants.

Het paleis verandert in steen.

Als je het paleis vindt moet je het kristal op het standbeeld plaatsen en weggaan. Het paleis verandert nu in steen. Vergeet niet de sleutel mee te nemen.

Le palais se transforme en pierre.

Si vous trouvez un objet dans le palais, placez un cristal sur la statue et retirez-vous. Le palais se transformera en pierre. N'oubliez pas de prendre la clé.

• In het kasteel leven sterke vijanden.

De vijanden in het kasteel zijn gemaakt en uitgekozen door de koning. Ze zijn heel sterk.

Ironknuckle

Een ijzeren soldaat van de koning. Een sterke vijand die een schild en een zwaard heeft. Hij bestaat in vele vormen.

Myu

Een slijmerig wezen met stekels. Ze zijn erg klein, stoot dus naar beneden.

Stalfos

Een vechtend geraamte dat goed met een zwaard om kan gaan. Zijn schild gebruikt hij minder goed.

• Des ennemis très puissants se cachent dans le palais.

Les gardiens de ce palais ont été créés et choisis par le roi. Ils sont d'une force extraordinaire.

Ironknuckle

Un guerrier de fer choisi par le roi. Puissant, il peut se servir de l'épée et du bouclier. Il peut prendre divers aspects.

Myu

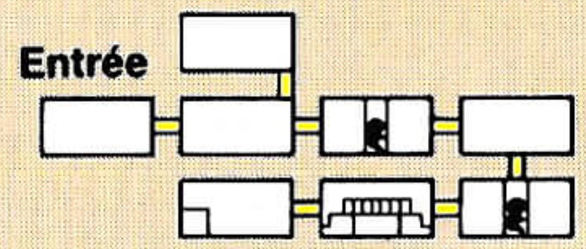
Un genre de ver recouvert d'épines. Ils sont petits, alors portez des coups vers le bas.

Stalfos

Un guerrier-squelette qui réussit à manier l'épée mais qui est malhabile avec le bouclier.

Het paleis is een ingewikkeld doolhof

Het paleis bestaat uit een doolhof van veel schermen. Gebruik het kaartje dat hier staat, maar maak zelf ook een plattegrond als je verder komt.



Le palais est un labyrinthe complexe

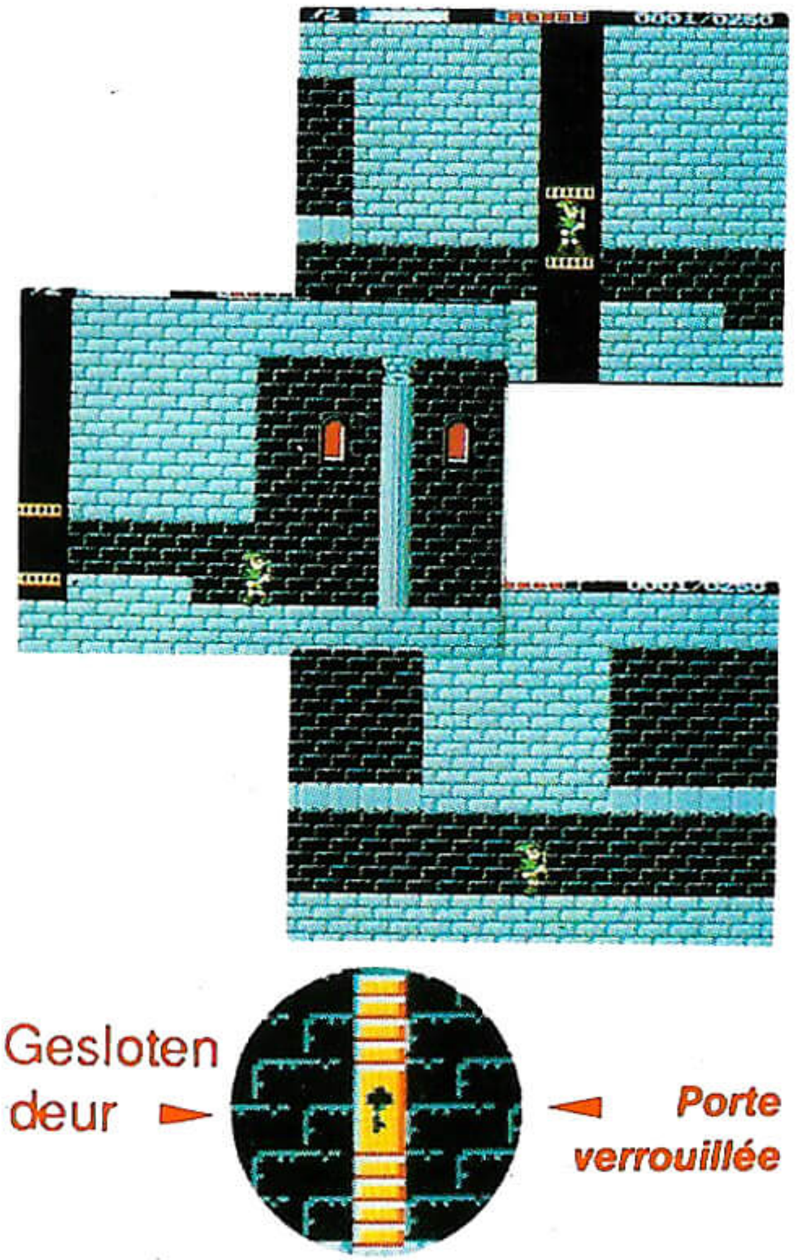
Le palais est un labyrinthe qui se poursuit sur plusieurs écrans. Servez-vous du diagramme de gauche et dressez une carte à mesure que vous avancez.

• Zoek de voorwerpen in het paleis en ga naar het stenen standbeeld.

Naast de voorwerpen die je gewoon ziet, zijn er ook verborgen voorwerpen in het paleis die je nodig hebt op je reis. Versla niet alleen de bewakers van het paleis, maar zoek ook naar de verborgen voorwerpen.

Er zijn ook gesloten deuren, zoek dus naar sleutels.

Tijdens het gevecht met de Hoofd-bewaker van het paleis zie je zijn kracht staan in de linker hoek van het scherm. Let daar goed op tijdens het gevecht.



• *Trouvez les objets du palais, et dirigez-vous vers la statue de pierre.*

En plus des éléments, certains articles indispensables à l'aventure sont cachés dans le palais. N'oubliez pas qu'en plus de vaincre les gardiens, vous devez vous procurer ces éléments.

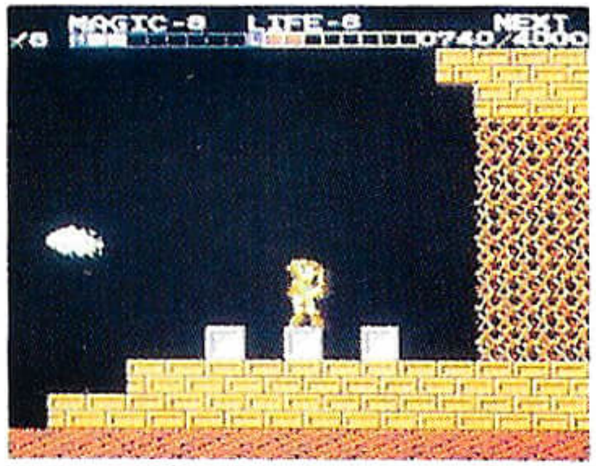
Il y a aussi des portes verrouillées. Cherchez-en les clés.

Lorsque vous vous battez contre les gardiens principaux du palais, la force de vie de l'ennemi est affichée à la gauche de l'écran.
Surveillez bien le compteur pendant les combats.

En dan, het grote paleis

Als alle zes kristallen in de standbeelden zijn geplaatst, kun je eindelijk naar het Grote Paleis. Dit Grote Paleis is groter dan Link ooit had kunnen denken. Link's moed wordt pas goed getest in het gevecht met de laatste bewakers.

Als Link het Krachtveld van het Grote Paleis heeft vernietigd en binnen is, kan hij iedere keer weer bij het begin van het Grote Paleis starten, indien hij voor CONTINUE (doorgaan) kiest, zelfs als het spel afgelopen is. Probeer de beste te zijn.



Als je het Grote Paleis binnen probeert te gaan, zonder dat je al de zes kristallen in de standbeelden hebt geplaatst, wordt je tegengehouden door het Krachtveld. Zonde van je tijd.

Enfin, le Grand Palais

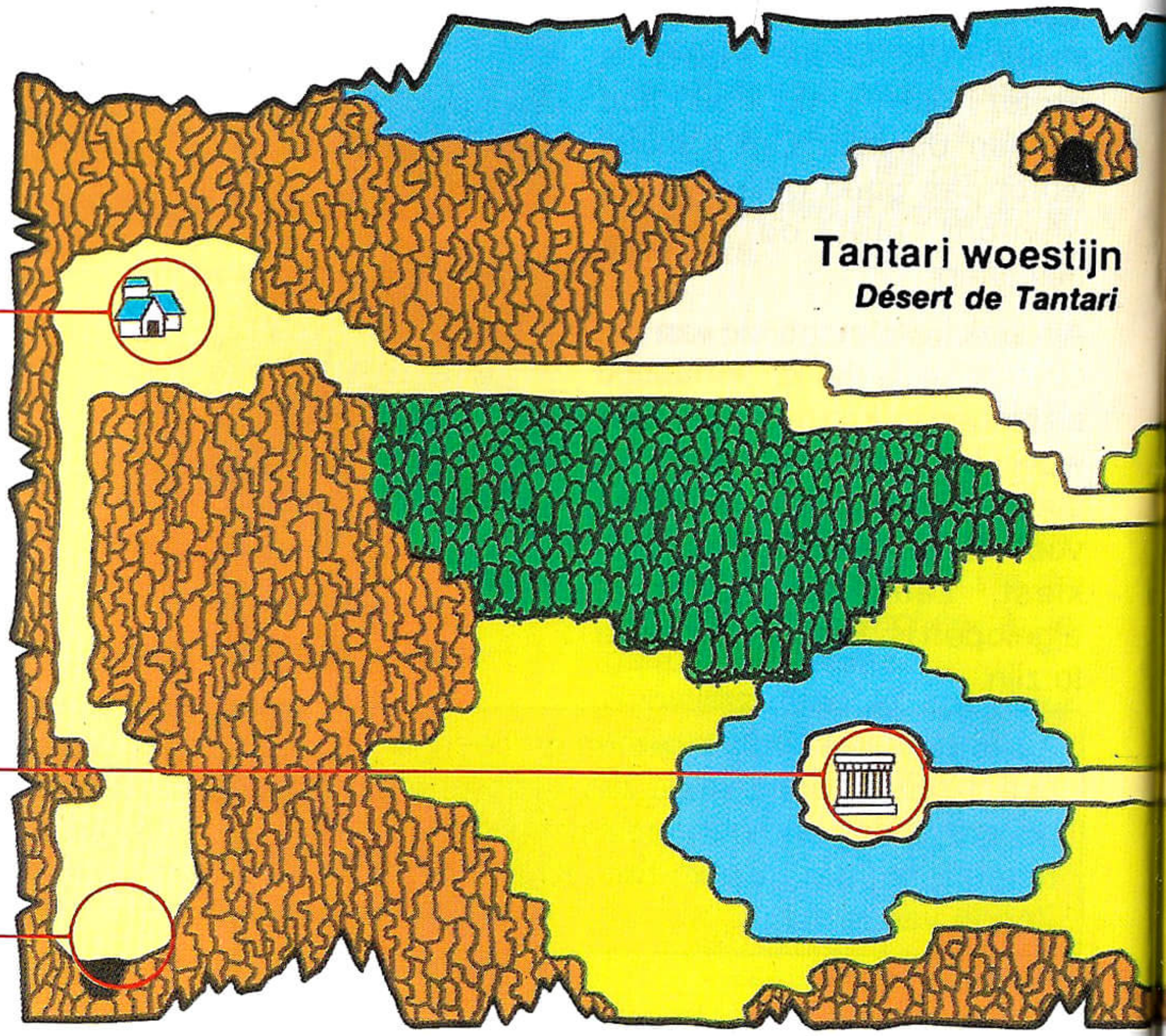
Lorsque les six cristaux sont logés sur les statues, vous pouvez pénétrer dans le Grand Palais. Il est si vaste qu'il défie l'imagination de Link. La valeur de Link sera reconnue lorsqu'il aura battu le dernier gardien.

Si Link réussit à enlever la "force paralysante" et à pénéter dans le Grand Palais, vous pouvez recommancer depuis l'entrée du grand palais si vous appuyez sur la touche CONTINUE, et ce, même si la partie est terminée. Faites de votre mieux!

Si vous essayez d'entrer dans le Grand Palais sans d'abord libérer les six palais, la "force paralysante" vous en empêchera, et vous perdrez du temps.

Spelgegevens om je een beetje op weg te helpen

Kaart naar het eerste paleis



Renseignements généraux et guide de votre aventure

Eerste Paleis
Premier Palais

Grot
Caverne

Rauru
Rauru Ville

• Deze magic kan Link leren.

Er zijn 8 verschillende soorten Magic die Link in de dorpen kan leren. Gebruik de Magic erg kieskeurig, want elke keer als je het gebruikt, kost het je Magic-punten. Soms kan Link niet verder als hij geen Magic-punten meer heeft. Je kunt aan het scherm zien als de Magic uitgewerkt is.

> Je krijgt 16 Magic-punten per container. Denk goed na hoe je Magic gaat gebruiken.

SCHILD
BOUCLIER

Verhoogt tijdelijk Link's Life (leven). Halveert de door de vijand aangebrachte schade. Erg belangrijk als Link bijna geen Life meer heeft.

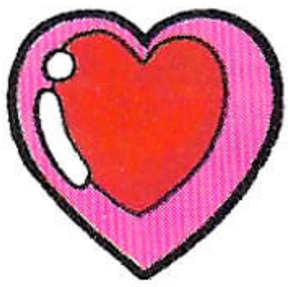
Elève le niveau de vie de Link temporairement. Réduit de moitié les dommages infligés par l'ennemi. Cette magie est surtout utile lorsque le niveau de Link est bas.

SPRONG
BOND

Hiermee kan Link hoger springen. Hij kan nu hoogtes bereiken wat hij vroeger niet bij kon.

Cette magie permet à Link de faire de grands bonds. Il peut atteindre des hauteurs qui autrement seraient inaccessibles.

LEVEN
VIE



Hiermee verhoog je Link's Life (levensmeter), maar alleen tijdelijk. Gebruik dit als laatste redmiddel.

Elle permet de récupérer les points de VIE de Link (dans une certaine mesure). Servez-vous-en avant qu'il ne soit trop tard.

FEE
FEE

Je wordt hiermee een feetje. Nu kun je vliegen. Als je in een moelijk terrein zit met rotsen, gebruik dit dan.

Elle vous donne le pouvoir de voler pour échapper aux ennemis lors de combats qui se déroulent sur des terrains difficiles, tels que les falaises.

•*Voici la magie que Link apprendra.*

Huit sortes de magie seront enseignées à Link dans ses voyages d'une ville à l'autre. Servez-vous de la magie, tout en tenant compte des points de magie qu'il reste à Link, des points requis pour chacune et de ses effets. Link devra sans doute se servir de la magie pour avancer. Toutefois, la magie s'affaiblit lorsque l'écran change.

Chaque contenant vous donne 16 points de MAGIE. Avant d'utiliser la magie, évaluez le nombre de contenants qui vous restent.

VUUR
FEU

Als je dit gebruikt, kun je met knop B vuurballen gooien. Er zijn een aantal vijanden die een hekel hebben aan vuur.

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, vous lancez une boule de feu en même temps que vous portez un coup d'épée à l'aide du bouton B. Il y a sûrement des ennemis qui ont horreur du feu.

SPREUK
SORTILEGE

Magic om toverspreuken te roepen. Wat het precies doet, weet niemand. Veel vijanden schrikken er in ieder geval flink van terug.

Vous permet de jeter des sorts. Son pouvoir n'est pas bien connu mais on dit que les ennemis en tremblent de peur.

SPIEGEL
REFLET

Een soort tover-spiegel die de spreuken van de tovenaars in de kastelen terugkaatst. Het enige middel om je tegen de spreuken te beschermen.

Un bouclier magique sur lequel rebondissent les sortilèges des magiciens du palais. Normalement, les boucliers ne protègent que des pouvoirs des magiciens.

DONDER
TONNERRE

Het krachtigste van alle Magic's. Het verwondt alle vijanden op het scherm. Link moet wel erg sterk zijn om het te kunnen gebruiken.

La plus puissante des huit magies, le tonnerre peut mettre hors de combat tous les enemis de l'écran. Link doit toutefois être très fort pour pouvoir s'en servir.

• Voorwerpen die je helpen

Je kunt in de paleizen en grotten voorwerpen veroveren. Hier zie je de voorwerpen uit de paleizen en de andere speciale voorwerpen (pag. 45 & 46). De voorwerpen van pagina 46 zie je op het Sub–scherm. Je kunt de voorwerpen oppakken door ze met je zwaard aan te raken.

• *Articles qui pavent la voie de la Triforce*

Plusieurs articles sont dissimulés dans les six palais et dans plusieurs cavernes. Nous présentons ici les articles spéciaux que renferment les palais, ainsi que les autres objets (voir pp. 45 et 46). Les articles de la page 46 sont affichés au sous-écran dans les scènes de combat. Ces objets s'obtiennent en les frappant avec l'épée.

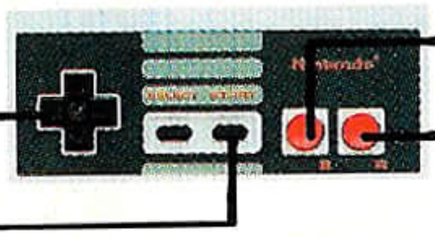
Geeft Link Magic-punten. Er is een rode en een blauwe fles. Hun kracht verschilt.	Magische Fles *Jarre magique*	*Elle permet de recouvrer les points de magie de Link. Il y en a deux: une rouge et une bleue. Leur pouvoir de récupération varie.*
Verhoogt Link's ervaring-punten. Pas op! Soms veranderen ze in vijanden!	Muntzak *Sac aux tresors*	*Ce sac permet d'améliorer le score d'expérience de Link. Attention! Des ennemis peuvent également s'y cacher!*
Je krijgt 1 extra Life-container en de levensmeter wordt gevult. Je bent weer op volle kracht.	Hart Container *Contenant de coeurs*	*Les contenants des points de VIE augmentent d'une unité et la VIE est récouvrée. Cela signifie que la force vitale de Link augmente.*
Je krijgt 1 extra Magic-container en het maximum aantal Magic-punten. Maximaal 16 punten.	Magic Container *Contenant de magie*	*Les contenants des points de MAGIE augmentent d'une unité. Un maximum de 16 points peut être ajouté au score.*
Ziet eruit als Link. Link krijgt 1 extra leven.	Pop *Poupée*	*Elle ressemble beaucoup à Link. Les vies de Link augmentent d'une unité lorsque vous vous en saisissez.*

Je kunt hiermee duistere plaatsen, die je niet kon zien, oplichten.	Kaars *Chandelle*	*Elle permet d'éclairer les endroits jusqu'alors plongés dans le noir.*
Breekt rotsen en bomen boven de grond. Sla met de A-knop.	Hamer *Marteau*	*Il peut briser les rochers et abattre les arbres de la carte topographique. Pour l'utiliser, appuyez sur le bouton A.*
Gebruik deze om in de paleizen rotsen te breken door met je zwaard te slaan.	IJzeren Hand *Gant pratique*	*Servez-vous en pour briser les blocs dans les palais en balançant l'épée.*
Met dit kun je vanaf een steiger de zee oversteken. Wat ligt er aan de andere kant?	Vlot *Radeau*	*Il vous permet de traverser la mer en le lançant du quai. Que trouverez-vous de l'autre côté de l'océan?*
Volgens een oud verhaal kun je hele speciale dingen doen met deze laarzen.	Laarzen *Bottes*	*D'après la légende, si vous enfilez ces bottes, vous pouvez accomplir des choses extraordinaires.*
Speel de mysterieuze klanken op de Fluit. Oude krachten gaan dan werken.	Fluit *Flute*	*La mystérieuse musique d'Hyrule a le pouvoir d'évoquer des pouvoirs anciens.*
Hier kun je een groot aantal deuren mee openen.	Magische Sleutel *Clé magique*	*Cette clé magique permet d'ouvrir plusieurs portes verrouillées.*
Hiermee kun je vijanden zien die je normaal niet kunt zien.	Kruis *Croix*	*Grâce à son pouvoir secret, la croix permet de voir des ennemis jusqu'alors invisibles.*

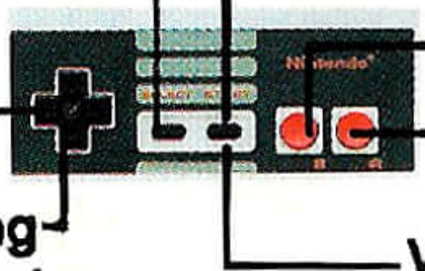
• Wat doet de controller tijdens het spel

Tijdens het spel heeft de controller verschillende functies die veschillen per speel-scherm. Hieronder staan alle functies. Onthoudt ze goed.

Op het landschap



Bij het vecht-scherm



In de dorpen

* De rest is hetzelfde als bij het Vecht-scherm.

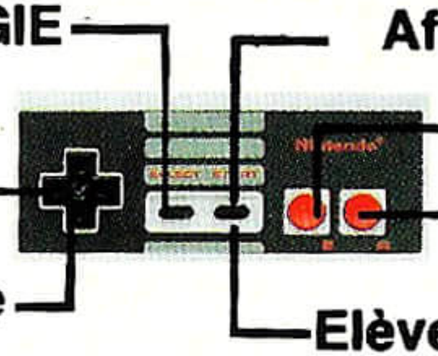
Het spel stopt als je op de A-knop en «omhoog» van controller 2 drukt terwijl het spel in het Subscherm staat.

•Apprenez à diriger les opérations au cours du jeu

Dans Les Aventures de Link, la direction des opérations varie selon les écrans. le tableau suivant vous offre un résumè de ces opérations. Pratiquez-les et apprenez à diriger Link.

Opérations sur la carte topographique

Opérations dans les scénes de combat



Opérations dans la ville

**Les autres opération sont identiques aux scènes de combat.*

Le jeu peut être interrompu en abaissant le bouton A de la commande 2 et le haut de la manette multidirectionnelle lorsque le sous-écran est affiché.

LEXIQUE DE ZELDA II - THE ADVENTURE OF LINK

ANGLAIS	FRANCAIS	HOLLANDAIS
ask	demander	vragen
be careful	fais attention	wees voorzichtig
before	avant	voordat
boots	bottes	laarzen
busy	occupé	druk
call	appeler	bellen
can	pouvoir	kunnen
candle	bougie	kaarsen
castle	château	kasteel
child	enfant	kind
churchbell	cloche	kerkklok
come	venir	komen
cross	traverser	oversteken
daughter	fille	dochter
death mountain	montagne de la mort	dode berg
deserve	mériter	verdienen
destroy	détruire	vernietigen
devil	démon	duivel
down	bas	beneden
east	est	oost
eat	manger	eten
endless	sans fin	eindeloos
error	erreur	fout
eye	oeil	oog
fail	échouer	falen
false	faux	onjuist

ANGLAIS	FRANCAIS	HOLLANDAIS
father	père	vader
find	trouver	vinden
fire	feu	vuur
fireplace	cheminée	openhaard
flee	fuir	vluchten
follow	suivre	volgen
give	donner	geven
glove	gant	handschoen
go	aller	gaan
hammer	marteau	hamer
heart	coeur	hart
help	aider	helpen
here	ici	hier
hole	trou	gat
I could	je pourrais	Ik zou kunnen
in	dans	in
island	ile	eiland
jump	sauter	springen
key	clé	sleutel
knight	chevalier	ridder
know	savoir	weten
learn	apprendre	leren
leave	quitter	verlaten
like	aimer	houden van
live	vivre	leven
magic potion	magique	magisch
master	maître	meester

ANGLAIS	FRANCAIS	HOLLANDAIS
mirror	miroir	spiegel
must	devoir	moeten
no one	personne	niemand
noise	bruit	geluid
north	nord	noord
nothing	rien	niets
now	maintenant	nu
old	vieux	oud
on	sur	op
over	au-dessus	over
palace	palais	paleis
power	pouvoir	kracht
powerful	puissant	krachtig
press	appuyer	drukken
raft	radeau	vlot
ready	prêt	klaar
remain	rester	blijven
remember	se souvenir	onthouden
rescue	sauver	redden
rest	se reposer	rusten
return	rapporter	terugkeren
ring	sonner	bellen
river	rivière	rivier
roadblock	obstacle	obstakel
save	sauver	redden
seashore	rivage	zeepaard
see	voir	zien
sick	malade	ziek

ANGLAIS	FRANCAIS	HOLLANDAIS
sorry	désolé	sorry
south	sud	zuid
stab	frapper	steken
steal	dérober	stelen
stranger	étranger	vreemdeling
strenghten	renforcer	versterken
swamp	marais	moeras
talk	parler	praten
thirsty	assoiffé	dorstig
town	ville	stad
treasure	trésor	schat
uncle	oncle	oom
under	sous	onder
up	haut	hoog
use	utiliser	gebruiken
walk	marcher	lopen
wall	mur	muur
want	vouloir	willen
water of life	eau de la vie	levenswater
weak	faible	zwak
west	ouest	west
when	quand	wanneer
while	instant	moment
wise	sage	wijs
with	avec	met
without	sans	zonder
wood	bois	bos
word	mot	woord

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Technique
Postbus 271
1020 Brussel
België
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

Printed in Japan
Imprimé au Japon